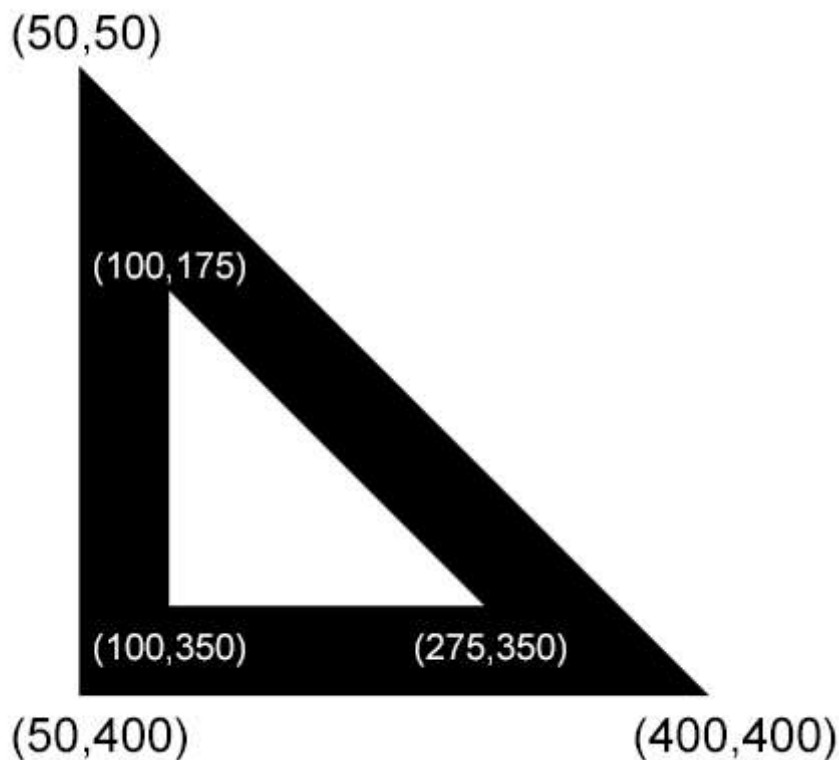


## Diseñando una Escuadra

Ya practicamos bastante con rectángulos, es hora de diseñar otra figura. En este nuevo desafío vamos a diseñar una escuadra (plantilla especial en forma de un triángulo isósceles usada por arquitectos e ingenieros).



Si analizamos la figura, podemos percibir que una escuadra no es otra cosa que dos triángulos, uno dentro del otro. Recordando también que diseñar triángulos es diferente de diseñar rectángulos, pues es preciso diseñar línea por línea. En otras palabras podemos decir que la API es diferente.

Para diseñar es necesario inicializar un `path` y mover el pincel para una posición:

```
var pantalla = document.querySelector("canvas");  
var pincel = pantalla.getContext("2d");
```

```
pincel.beginPath();  
pincel.moveTo(50, 50);
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

A partir de ahí podemos diseñar una línea:

```
var pantalla = document.querySelector("canvas");  
var pincel = pantalla.getContext("2d");  
pincel.beginPath();  
pincel.moveTo(50, 50);  
pincel.lineTo(50, 400);
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

Una vez que diseñamos todas las líneas, podemos finalizar rellenando la figura con:

```
pincel.fill();
```

[COPIA EL CÓDIGO](#)

Ahora es tu turno, crea un nuevo programa (por ejemplo `escuadra.html`) y diseña una escuadra basada en las coordenadas de la imagen de arriba.

Como siempre hay una ayuda, para ver la respuesta del instructor basta hacer clic en el botón *Ver opinión del instructor*.